

NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA COMO TEXTO
NEW YORK, THROUGH THE LOOKING-GLASS. CINEMA AND THE FUTURE CITY AS A TEXT
Luis Miguel Lus Arana

RESUMEN Durante las últimas décadas del XIX, y de manera muy especial con la llegada del nuevo siglo, los *mass media* dirigieron una mirada preeminente al entorno urbano que los vio nacer, mostrando imágenes de su devenir contemporáneo pero también especulando con un futuro que, en ocasiones, ilustraba más fidedignamente las particularidades de su presente. Con la aparición del cine, privilegiado ojo mecánico con el que registrar la acelerada realidad urbana, este proceso adquiriría una nueva dimensión, y pronto el medio se uniría a esta fructífera especulación, produciendo versiones propias de la ciudad del mañana dotadas de una provechosa capacidad textual. Utilizando el caso paradigmático de Nueva York, “*Al otro lado del espejo*” propone un análisis de esta capacidad intertextual de la ciudad futura cinematográfica, explorando los diferentes ‘dobles’ distorsionados que de Manhattan, ya sea directa o veladamente, han ofrecido diferentes filmes. Con paradas en *Metrópolis*, *Blade Runner*, *El Quinto Elemento* o *Immortel*, entre otros, el texto explora la capacidad mayéutica de estos *doppelgänger* urbanos que, situados al otro lado de la pantalla, desvelan rasgos y relaciones de sus referentes reales, y condicionan y modifican nuestra visión de la realidad urbana.

PALABRAS CLAVE *Metrópolis*; *Blade Runner*; ciencia ficción; *Immortel*; estudios visuales.

SUMMARY In the last decades of the XIX century and especially in the subsequent turn of the century, the mass media turned a prominent gaze on the urban environment that witnessed its birth, showcasing images of its everyday life, and also speculating about a future that, sometimes, depicted more vividly the particularities of its present. With the advent of cinema, a privileged mechanical eye with which to record the accelerated urban reality, this process would rise to a new level, and soon the medium would contribute to this productive speculation, producing its own versions of the city of tomorrow, which showed a useful textual ability. Using the paradigmatic case of New York, “*Through the Looking-Glass*” proposes an analysis of the inter-textual ability of future film cities, exploring the distorted ‘doppelgängers’ of Manhattan shown, either directly or in a veiled way, by different films. With reflections on *Metrópolis*, *Blade Runner*, *The Fifth Element*, or *Immortel*, among others, the text explores the maieutic ability displayed by these urban doppelgängers which, located on the other side of the film screen, unveil features and relationships of their real life referents, and condition and modify our own perception of urban reality.

KEY WORDS *Metrópolis*; *Blade Runner*; science fiction; *Immortel*; visual studies

Persona de contacto / Corresponding author: koldolus@unizar.es. Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Universidad de Zaragoza.

“*Todo en esta escena, en este estadio, hablaba del futuro...*”¹ ”
Hubert Damisch

Desde su creación en el umbral que separa el siglo XIX del XX, el cine se ha desarrollado en una relación simbiótica –y en gran medida fetichista– con el entorno urbano que lo vio nacer. Concebido como medio urbano por excelencia, el ojo de la cámara cinematográfica se revelaría rápidamente como el aparato visual predilecto con el que captar la mecanizada realidad de la ciudad moderna. Y así, tempranos ‘panoramas animados’ como *At the Foot of the Flatiron* (1903) o *Panorama from Times Building, New York* (1905), pronto dejarían paso a visiones más elaboradas, en las que el cine captaría las especificidades del espacio urbano, lo reconstruiría y, más aún, lo reinventaría.

Por supuesto, el cine no hacía sino recorrer, más rápidamente, el mismo camino que había seguido el resto de medios desde las últimas décadas del XIX. Alumbrados en el exceso de información que generaba la vida urbana, los *mass media* crecieron mirando, comentando y criticando la ciudad. Y seguramente en ningún lugar esta relación fue más productiva que en

la Norteamérica del cambio de siglo, donde los cambios introducidos por el nuevo paradigma urbano se presentaban de manera especialmente dramática. Basta un rápido vistazo a los diarios y *men's magazines* publicados a partir de la segunda mitad de las ‘brown decades’ para comprobar hasta qué punto las particularidades del nuevo ecosistema en desarrollo acaparaban la atención y la imaginación de escritores y artistas bien alejados de la otoñal serenidad que Lewis Mumford definió para el período². Publicaciones de información o satíricas como *Life*, *The New Yorker* y *Cosmopolitan*, o *Puck*, *Judge* y *Collier's Weekly*, pero también otras como *The Ladies Home Journal*, y *Literary Digest* ofrecerían, junto con la crónica de los eventos de la ciudad, un número creciente de textos e ilustraciones que criticaban y satirizaban la congestionada vida urbana, y que pronto especularían con su futuro. La ciudad moderna, con su frenético movimiento, su aparentemente ilimitada capacidad pare la expansión, y su aún incipiente pero rápido desarrollo vertical, era una fuente inagotable de promesas, tan subyugantes como amenazadoras. Y la

1. Damisch, Hubert: *Skyline: The Narcissistic City*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 2001, pp. 81, 115.
2. Ver Mumford, Lewis: *The brown decades; a study of the arts in America, 1865-1895*. New York: Harcourt, Brace and Company, c1931.



1 2



1. Richard Rummel: Portada de las 'King's Dream of New York' (c1911) basada en una ilustración anterior de Harry M. Petit para la edición de 1908.
2. Londres en 1950. *High Treason*, de Maurice Elvey. Gaumont British Picture Corporation, 1929.
3. El Nueva York de 1980 según *Just Imagine*, de David Butler. Fox Film Corporation, 1930.
4. Harvey Wiley Corbett. "The elevated Sidewalk: How it will solve city transportation problems" Portada del *Scientific American*. 26 de julio de 1913.
5. Hugh Ferriss: 'Vista in the Art Zone'. *The Metropolis of Tomorrow* (1929).

especulación prospectiva se revelaría un ejercicio tan fascinante en sí mismo como por su capacidad para generar comentario y crítica del presente.

Antes de que los arquitectos de los años 20 y 30, con Hugh Ferriss a la cabeza, codificaran la imagen de una utopía americana de esbeltos rascacielos y vías elevadas, artistas, caricaturistas e ilustradores comerciales ya habían creado sus propias imágenes del futuro, visiones extrapoladas "a partir del vertiginoso ritmo de construcción de rascacielos de la ciudad de Nueva York" que preveían "una ciudad cómicamente sobreconstruida"³ (figura 1). Excediendo con mucho la 'regla del tres' con la que H. G. Wells⁴ diseñaría sus fábulas futuras, estas visiones se construían como extrapolaciones de las particularidades del presente, que eran llevadas a la hipérbole para mostrar un futuro caótico y congestionado, a menudo descabellado y, en algunos casos, deliberadamente absurdo. Sin embargo, bajo los ropajes pseudo-futuristas de estas metrópolis pseudo-prospectivas siempre se encontraba la ciudad del presente, o más concretamente, la percepción que el viajero que transitaba el cambio de siglo tenía

de este paisaje emergente y, en gran medida, inaprehensible.

No es sorprendente que el cine, intersección perfecta de técnica y arte, y por ello medio connatural a la era de la reproducibilidad mecánica⁵, participara de este mismo proceso. También el cine había nacido como un medio inherentemente urbano, heredero en sus comienzos de los espectáculos de ilusionismo, los panoramas y el vodevil. Sin embargo, su capacidad para la captación y representación de la realidad acelerada y múltiple de la emergente ciudad moderna pronto haría patente cómo esta relación entre ciudad y medios alcanzaba en la pantalla cinematográfica una nueva dimensión. El cine era un medio en movimiento para un nuevo paisaje urbano que también se encontraba en incesante movimiento, como ya parecía apuntar Erwin Panofsky cuando en 1933 declarara que cine y arquitectura son las únicas artes vivas⁶. Tampoco sorprende que Panofsky hiciera esta declaración precisamente poco después de su desembarco en Nueva York.

Para 1920, transcurridas apenas tres décadas desde su nacimiento, el medio ya había pasado del registro

3. Corn, Joseph J.; Horrigan, Brian: *Yesterday's Tomorrows: Past visions of the American future*. New York: Summit Books; Washington: Smithsonian Institution Traveling Exhibition Service, c1984, p. 6.

4. En *The Future in America* (New York: Harper and Bros, 1906, pp 11-12), H. G. Wells explicaba esta regla según la cual, para imaginar el futuro se limitaba a multiplicar el presente por tres: "De esa manera... uno obtiene una suerte de gigantesca caricatura del mundo existente (...)."

5. Se ha preferido utilizar, por sus connotaciones, la traducción como 'era de la reproducción mecánica' y no 'técnica' del 'technischen Reproduzierbarkeit' original de Walter Benjamin. Se trata de una transposición del 'mechanical reproduction' con el que este se ha traducido al inglés.

6. Ver Panofsky, Erwin: "Style and Medium in the Motion Pictures". En *Three Essays on Style*. Cambridge: MIT Press, 1995.



3

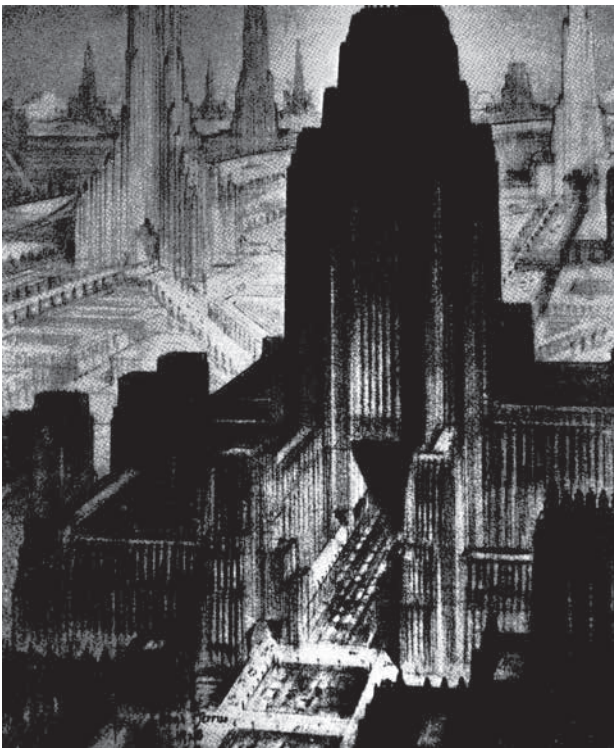


4

de la realidad urbana a su recreación, con largometrajes como *Die Strasse* (Karl Grune, 1923), *Der Letzte Mann* (F. W. Murnau 1924) o *Sunrise* (Murnau, 1927), en los que la ciudad era simulada en estudio para su filmación. Y al igual que anteriormente en los medios periodísticos, también el cine se sumaría a la reinterpretación del presente a través del futuro en una breve pero intensa etapa en la que la ciencia ficción miraría a la ciudad. Quizá el primero en que puede identificarse este interés sea el filme ruso *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924), que retrataba un Marte totalitario y fantástico de formas constructivistas. Mientras, desde un futurismo de baja intensidad, *High Treason* (1929), de Maurice Elvey, se situaba en un Londres del entonces futuro 1940/1950 de ropajes *Beaux-Arts* y *art déco* y en lenta evolución hacia el *Manhattanismo* (figura 2). Más ambiciosa que la anterior, la fallida comedia musical de ciencia ficción *Just Imagine* (Richard Butler, 1930) (figura 3) traduciría por vez primera a imagen real (si bien en la forma de una inmensa maqueta) y en movimiento el 'otro' Manhattan de los años 20 y 30: la ciudad *Titánica* que Raymond Hood, Harvey Willey Corbett (figura 4), Francisco Mújica y sobre todo Hugh Ferriss (figura 5) proponían para el futuro de la emergente metrópoli de los rascacielos⁷.

NUEVA YORK, METRÓPOLIS

Tanto *High Treason* como, especialmente, *Just Imagine*, nacían en cualquier caso a la sombra de la que pasaría a la historia como recreación futura por excelencia del



5

ethos neoyorkino: *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926). Fábula ucrónica de confuso mensaje social, *Metrópolis* no se presentaba explícitamente como una visión de Nueva York. Sin embargo, como el propio Lang reconocería, su origen se remontaba a la fascinación que el director

7. Ver Willis, Carol: "Skyscraper Utopias" (En CORN, Joseph J. (ed.). *Imagining Tomorrow: History, Technology and the American Future*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c1986. pp. 119-136).

8. "Metrópolis (...) nació de mi primera visión de los rascacielos de Nueva York en octubre de 1924... Supe que debía hacer un film de todas estas impresiones." Fritz Lang en Grant, Barry Keith: *Fritz Lang: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, c2003, p. 68.

6. Visión conjunta de las diferentes vistas de la Avenida Principal mostradas a lo largo de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), reconstruyendo la 'caleidoscopia urbana' generada en la retina del espectador.

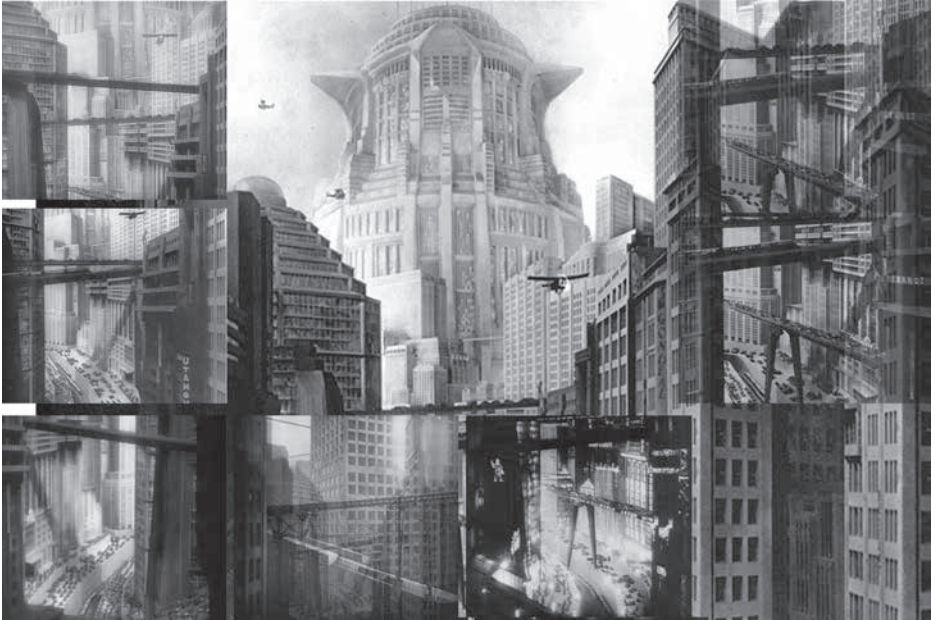
había sentido en su primer viaje a la ciudad americana⁹. Y así *Metrópolis*, película y ciudad, retrataría inadvertidamente ese americanismo que, de acuerdo con Pirandello, 'se tragaba' a Europa, estableciendo con Manhattan un diálogo en varios niveles⁹. Si la forma urbana de Nueva York era la consecuencia directa del capitalismo de la era de la máquina, el sistema Taylorista desarrollado por el Fordismo, la ciudad de Lang haría de esto una metáfora visual. Aunando mecanicismo, capitalismo y ciudad vertical, *Metrópolis* llevaba a la literalidad términos como "mecánica" o "maquinaria urbana", revelándose como una ciudad-máquina que polarizaba a su sociedad en dos clases superpuestas: en la ciudad alta, una clase dirigente y ociosa; en los niveles inferiores, una clase obrera que operaba la maquinaria y, ocasionalmente, era fagocitada por ella¹⁰.

Pero más allá de su riqueza como fuente de metáforas críticas, *Metrópolis* ofreció por vez primera una reconstrucción cinemática tanto de la experiencia como de la imagen de lo urbano prometida por décadas de figuraciones en la cultura popular. Pese a su innegable espectacularidad, las imágenes del futuro producidas en la arquitectura disciplinar carecían de la autenticidad del original. Masivas y apabullantes, pero perfectamente ordenadas y exquisitamente homogéneas, las ciudades de Ferriss o Hood se presentaban al lector como construcciones un tanto estériles: obras de arte total, parecían paisajes realizados 'ex novo', desde la coherencia, pero también la limitación, de una sola mente. No era así el paisaje del futuro representado por los medios, que, ajeno a cualquier responsabilidad –o voluntad– propositiva se limitaba a reflejar el caos y la incoherencia derivados de la construcción temporal, así como las superposiciones y conflictos, la multiplicidad y la riqueza de eventos de la ciudad de comienzos del siglo XX.

Todos estos aspectos son recogidos en *Metrópolis*, a la que Lang dotaría de una naturaleza fluida, múltiple y cambiante. A lo largo del metraje, la ciudad aparece

representada con una variedad de imágenes que cubren el amplio espectro entre lo figurativo y lo simbólico, dejando a la mente del espectador la resolución de su continuidad. *Metrópolis* es, como su referente real, un collage que, en virtud de la ilusión del montaje y de la persistencia de la visión, se articula en el crisol de la retina del *flanêur* cinematográfico (figura 6). Es antes un *espacio mental* que una forma urbana concreta, y en este sentido también podríamos decir que se corresponde con esa América que Hubert Damisch identifica como el *escenario de una ficción*¹¹. La Nueva York de principios del siglo XX es posiblemente la ciudad-ficción por excelencia, un lugar que identificamos con una lógica del exceso (el producto de la 'cultura de la congestión', según Rem Koolhaas) y que es mas virtual que real, ya que ha llegado a nosotros mezclada con una ingente imaginaria procedente de una representación experiencial de la propia ciudad. La superposición con esta Nueva York mental es evidente en la escena urbana más rememorada del filme: La vista de la *Gran Avenida Comercial*. Presidida por una Nueva Torre de Babel que reflejaba retroactivamente un *Empire State Building* aún a tres años de su construcción, muestra una ciudad que parece, como las fantasías de William Robinson Leigh o Moses King (figura 1), el producto de un proceso de construcción diacrónico y no programado. Y en ella, Lang daba respuesta a una eterna, incumplida promesa: la experiencia *total* del espacio de la ciudad moderna. El espectador, transmutado en *flâneur* cinematográfico a través de la cámara, podía por fin pasearse libremente por un laberinto tridimensional en el que la calle se reinventaba como un vacío vertical transitable en toda su altura.

En su ensayo "Cities on the Edge of Time", Vivian Sobchack afirma que "...porque ofrece la figuración poética más explícita de las bases literales de la existencia urbana contemporánea, la ciudad de ciencia ficción (...) ofrece el terreno representacional adecuado para una historia fenomenológica de la transformación temporal y espacial



6

de la ciudad tal y como ha sido experimentada culturalmente (...)"¹². *Metrópolis* es particularmente elocuente de esta función historiográfica en que la ciencia ficción actúa como registro de un determinado momento y su percepción psicosocial y cultural aparejada. Pero también lo es de la *fluidez* en el tiempo de esta relación con Nueva York, una 'ficción' cuya percepción diacrónica por el ojo colectivo de la sociedad ella misma ha contribuido a definir.

CRONÓPOLIS Y CARTOGRAFÍAS COGNITIVAS

El crack del 29 y la crisis subsiguiente pondrían un punto y aparte en esta productiva relación entre ciencia ficción y especulación urbana, acabando asimismo con la omnipresencia de Nueva York como objeto de deseo del futuro. *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), la fábula tecnocrática escrita por H.G. Wells y producida por Alexander Korda, marcaría el cambio de paradigma en varios niveles: por una parte, formalizaría la adopción del futurismo blanco de superficies pulidas, importadas del Estilo Internacional (el *streamline* y el *Bauhaus style*), que imperaría en la ciencia ficción de la *space age*. Por otra, señalaba el canto del cisne de la ciencia ficción de anticipación, y el paso a una ficción que se sumergía en el

puro escapismo. Alejándose de una ciudad del presente demasiado asociada a las connotaciones negativas de la Gran Depresión, la ficción científica fijaría su atención en el espacio exterior. La urbe americana, y muy especialmente Nueva York, permanecería, desde luego, como escenario predilecto desde el cine negro en adelante¹³, pero habría que esperar hasta la década de 1970 y la consolidación del cine post-apocalíptico para que la ciudad real retornara a la ciencia ficción, si bien el elemento futurista seguiría en este caso la dirección opuesta.

Films como *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), *Soylent Green* (Richard Fleisher, 1973), o *1997: Escape from New York* (John Carpenter, 1981) vislumbraban el futuro urbano a través de una urbe que era básicamente la ciudad contemporánea en ruinas, representada en diferentes grados de congestión por una acumulación de desechos que confería a la escena urbana el aspecto general de una *Gesamtkunstwerk* de la dilapidación. Esta tendencia, que surgía en sintonía con la fascinación general del arte por la decadencia durante la década de 1980, evolucionaría sin embargo hasta convertir en visualmente productiva una "imaginación del desastre" que, como ya explicara Susan Sontag, era consustancial en realidad

9. Pirandello, 1929. Citado en Gramsci, Antonio: "Americanism and Fordism". En *Prison Notebooks*. London: Thames and Hudson, 1978.

10. Además de la arquitectura, Lang se confesaba "muy interesado en las máquinas", lo que resulta evidente ya desde el montaje que abre el filme (Ver Bogdanovich, Peter: *Fritz Lang in America*. London, Studio Vista, 1967, p. 124).

11. Ver "The Scene of Life of the Future". En Damisch, op. cit., pp. 71-99.

12. Sobchack, Vivian: "Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film". En Kuhn, Annette (Ed.): *Alien Zone II: The Spaces of Science-fiction Cinema*. London; New York: Verso, 1999. pp. 123-143. Cita en p. 124.

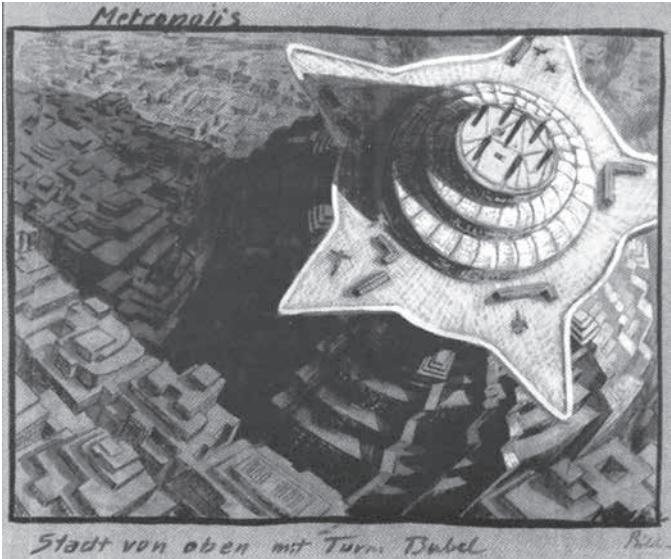
13. Para una revisión de la presencia de Nueva York en el cine, me remito al exhaustivo "Nueva York. Skyline de la memoria" de Ramón Moreno Cantero, en García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo M. (Coords.): *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. pp. 251-269.

7, 8, 9 y 10. Metrópolis / Blade Runner: concomitan-
cias espaciales y formales.

con la ciencia ficción¹⁴. En el extremo arquitectónicamente más productivo se situaría, en este sentido, una ciencia ficción firmemente anclada en los aspectos *underground*, punk, post-punk, y posteriormente, *cyberpunk*, gestada visualmente en los estratos más populares de la cultura visual. Es de destacar, a este respecto, el papel de la *bande dessinée* francesa, que, impulsada por la revolución estética llevada a cabo por la revista *Métal Hurlant*, produciría sagas plenas de imaginaria urbana como *La Trilogie Nikopol* (Enki Bilal, 1980–93), *Les Eaux de Mortelune* (Patrick Cothias y Philippe Adamov, 1986–2000), o la italiana *RanXerox* (luego *RanXerox*). En todas ellas, la actualización del romántico gusto por las ruinas de una ciudad moderna que no estaban tan exentas de atractivo como se había anticipado se amalgamaba con el realismo sucio y el High-Tech industrial de una emergente ciencia ficción cinematográfica representada por *Star Wars* (1977) o *Alien* (1979).

Inevitablemente, el cine se apropiaría rápidamente de esta nueva manera de investigar el futuro¹⁵ que, de acuerdo con Fredric Jameson, actuaba como un *mapa cognitivo* de la postmodernidad¹⁶. Con la aparición de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), el *cyberpunk* pasaría a ser el modo por defecto de imaginar un futuro que dejaba atrás los impolutos, artificiales y lejanos escenarios de la ciencia ficción espacial e introducía un ‘futuro usado’¹⁷ y urbano, construido visual y físicamente sobre nuestro presente. Con *Blade Runner*, el cine de ciencia ficción también recuperaba un idilio con la ciudad americana que, mantenido en suspenso durante medio siglo, retomaba casi sin solución de continuidad. Fiel a “la tradición de retratar la ciudad como un lugar de delicioso caos, alienación,

resistencia e incluso improbable liberación¹⁸”, la película llevaba un paso más allá el retrato de la ciudad como un laberinto tridimensional, informado quizás por ya casi dos décadas de *urbanisme spatial* y unas renovadas ‘streets in the air’ que Alison y Peter Smithson y otros habían rescatado para la tardomodernidad. Como señala Mike Davis, *Blade Runner* es, en su visión nuclear, *Metrópolis*, y a través de ella, *Nueva York*¹⁹ (figuras 7 a 10): nominalmente Los Ángeles, la ciudad del film era en realidad “una estructura polivalente, intercambiable, el producto de desplazamientos geográficos y condensaciones” que incluía “citas no sólo de diferentes estructuras espaciales, sino



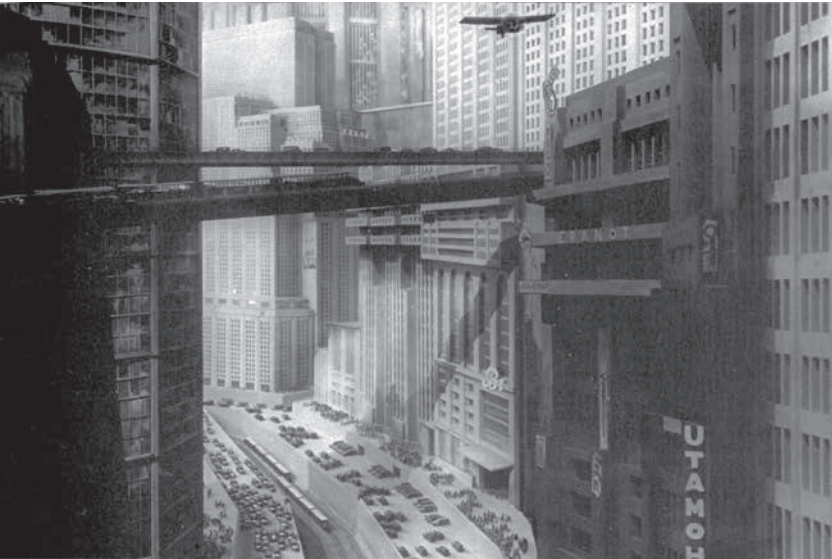
7



8



9



10

también temporales²⁰”, y en la que alusiones incidentales al L.A. real se insertaban desnaturalizadas y extraídas de sus contextos. Representantes activos de la mitología angelina como *Union Station*, uno de los iconos más reconocibles de su centro urbano, o la *Ennis–Brown Residence* de Frank Lloyd Wright, situada en Silverlake, son integradas como interiores o exteriores de otras estructuras, mientras el *2nd Street Tunnel* es trasladado desde el interior a la periferia, donde otros hitos como el *Million Dollar Theatre* y el *Bradbury Building* parecen mantener sus relaciones topológicas intactas en una toma para perderlas inmediatamente en la escena siguiente.

En *Blade Runner*, Los Ángeles es una ciudad que se parece mucho a Nueva York, Hong Kong y Tokio, como perfecta encarnación de una aldea global de la postmodernidad cuya consecuencia inmediata es “la instantánea disponibilidad de todos los tiempos, lugares y experiencias²¹”. El escenario del

filme se presenta al espectador como una megalópolis repleta de “citas de un orden sincrónico y diacrónico” que refleja los cambios que sufrió la localización de la historia durante la producción. Desde el San Francisco de la novela original de Phillip K. Dick, la acción se trasladaría sucesivamente a Los Ángeles, a la Nueva York preferida por Scott y, siguiendo el ejemplo de otros iconos de la ciencia ficción coetánea²², a una megalópolis que la contuviera. Nueva York prevalecería, favorecida tanto por el empeño de su director como por las propias restricciones del rodaje, que impondrían que los decorados fueran construidos literalmente sobre la “Old New York Street” de los *Burbank Studios* donde se habían rodado clásicos del cine negro como “El Halcón Maltés” (paradójicamente ambientada en San Francisco²³). Esto redundaría en un contraste entre el megaestructural skyline y una escena de calle congestionada y de escala reducida, que se correspondía con ese ‘ruralismo esencial

14. Sontag, Susan: “The Imagination of Disaster”. En *Commentary Magazine*. Octubre de 1965. New York: Commentary Inc. 1945. pp. 42-48.

15. Ridley Scott reconoce que este fue el humus visual en el que se gestó *Blade Runner*: “En mi trabajo para *Tristán e Isolda*, había estado usando la revista *Heavy Metal* como referencia. Mientras absorbía la parte relacionada con la brujería de la revista, también observé con gran interés sus visiones del futuro.” “Ridley Scott entrevistado por Danny Peary”. En Peary, David: *Fantasies: The Future according to Science Fiction*. Garden City: Dolphin, 1984. pp. 293-302.

16. Ver Jameson, Fredric: “Cognitive Mapping”. En Nelson, C.; Grossberg, L. (Eds.): *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, c1998. Jameson toma el término de: Lynch, Kevin: *The Image of the City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1960.

17. La expresión, generalmente atribuida a George Lucas (citado por primera vez en Champlin, Charles: “Futurist film's tricks to treat the eye”. En *Los Angeles Times*. Los Ángeles, 20 de junio de 1976), se utiliza para definir el tipo de estética que introduciría el film *Star Wars* (1977).

18. Sobchack, op. cit. supra, nota 12, p. 76.

19. Ver Dery, Mark: “Downsizing the Future: Beyond Blade Runner with Mike Davis” en *Escape Velocity*, 1996 [<http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY /author/davis.html>]. En su libro *Beyond Blade Runner: Urban Control. The Ecology of Fear* (Open Magazine Pamphlet Series, nº 23. Westfield, NJ: Open Media, 1992), Davis añade: “En otras palabras, *Blade Runner* sigue siendo una nueva edición de esta visión fundamental del modernismo de la futura metrópolis como una Manhattan monstruosa.”

20. Bruno, Giuliana: “Ramble City: Postmodernism and Blade Runner”. En *October* nº 41. Summer 1987. Cambridge, Mass: MIT Press. 1976. pp. 65-66.

21. Merrim, William: *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge, UK; Malden, Mass.: Polity, 2005, p. 57.

22. Scott barajó situar la acción en San Ángeles, una conurbación que englobara el área costera que une San Francisco y Los Ángeles (ver Shay, Don: “Blade Runner. 2020 Foresight”. En *Cinefex* nº 9. Riverside, California. July 1982. p. 7), siguiendo un itinerario similar al de la serie *Judge Dredd*, creada en 1977 por John Wagner y Carlos Ezquerra para el segundo número de la revista británica 2000 A.D. En este caso, el escenario evolucionaría desde Nueva York a *Mega-City One*, una ciudad estado que abarca gran parte de la Costa Este de Estados Unidos.

23. “Así que usamos eso [Nueva York] como punto de partida. Dibujamos el perfil de una ciudad tomando las dos torres del World Trade Center como norma”. Syd Mead en Naha, Ed: “An Artist with Designs on the Future”. En *Starlog Magazine*. May 1982, nº 58. New York: Starlog Group, Inc. 1976. pp. 36-39.

de la megalópolis' que diversos autores han encontrado en la Nueva York de fin de siglo²⁴.

Todo ello muestra cómo la obsesión de Scott por "crear una densa, caleidoscópica aglomeración de detalle en cada fotograma del film"²⁵ contribuiría a generar una sobrecarga de información que multiplicaba conexiones y significados, convirtiendo la película en un texto privilegiado para leer la realidad. *Punk, rock, metal, trash, pop...* *Blade Runner* conjugaba (y conjuraba) los diferentes aspectos que componían la realidad acumulada de los años 80, ofreciendo un futuro que era como un enorme milhojas²⁶ formado por el apilamiento de capa sobre capa de información que haría de la cinta objeto predilecto de la literatura académica sobre la postmodernidad. También haría de él una fuente casi inagotable de lecturas sobre la ciudad contemporánea y sobre Nueva York, con la que establece un continuo juego de referencias. La doble pirámide de Tyrell remite en lo arquitectónico a una genealogía de lo monumental que abarca desde la antigüedad hasta la *Citá Nuova* de Sant'Elia (1913–14). En el contexto de su relación con *Metrópolis* y Nueva York es el equivalente semántico de la *Nueva Torre de Babel* (figuras 6, 7), cumpliendo a través de ella la función simbólica del *Empire State Building*, uno de los invariantes en las representaciones fílmicas de Manhattan. Y en su duplicación, replica el duelo entre aquel y el *Chrysler Building*, que también disfrutaría de su propio doble en el filme²⁷ (figura 8). Pero también remite a las torres gemelas del *World Trade Center*, símbolo del capital sustituido por una doble pirámide truncada extraída del billete de dólar. Y retrocediendo aún más, entronca con la propia historia

de la prospectiva neoyorkina a través de la "*Hundred Story City in the Neo-American Style*" que había constituido la contribución de Francisco Mújica a la reinención urbana del Manhattan de los años 20.

Con *Blade Runner* la ficción renovaba su capacidad como texto para leer la realidad, y muy especialmente la realidad de Nueva York, fomentando una intertextualidad en permanente renovación: con su retrato de un L.A. construido en la intersección entre Manhattan y Asia, *Blade Runner*, gestado en un momento en que Japón tomaba el relevo de los Estados Unidos al frente del desarrollo tecnológico, retrataba una orientalización de occidente que surgía como contrapartida de la americanización de Japón tras la segunda guerra mundial. Hoy, más de tres décadas después, parece reflejar las metrópolis genéricas del nuevo oriente, mostrando, como diría Baudrillard "...la implosión del medio mismo en lo real, la implosión del medio y lo real en una especie de nebulosa hiperrealidad"²⁸. En una de las primeras reuniones antes de comenzar el rodaje, Ridley Scott había preguntado a Hampton Fancher, autor del guión original: "*Hampton, este mundo que has creado... ¿qué hay fuera de la ventana?*"²⁹. El mundo que había fuera de la ventana era la propia realidad de los 80 y, tras décadas de influencia de la cinta en el imaginario colectivo, la *realidad percibida* de la Nueva York subsiguiente.

MAYÉUTICA (META)FICCIONAL

Tras *Blade Runner*, la consolidación del *cyberpunk* y su naturaleza fundamentalmente realista y urbana como modo por defecto de imaginar el futuro, haría que la

pantalla se llenara de visiones distorsionadas de las metrópolis del presente. Así, la década de los 80 y los comienzos de los 90 abundarían en retratos más o menos distópicos del futuro de ciudades como Los Ángeles (*The Running Man*, 1987), Detroit (*Robocop*, 1987), o incluso "*San Ángeles*" (*Demolition Man*, 1993), conglomerado de Los Ángeles, San Diego y Santa Bárbara que hacía realidad la idea original de Ridley Scott. En cualquier caso, la componente apocalíptica iría perdiendo protagonismo durante la evolución hacia el nuevo siglo, en el que largometrajes como *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999) o *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) atenuarían el elemento distópico de la forma urbana en sus retratos de Washington, en el caso del segundo, o especialmente de San Francisco, en el del primero. Este último ejemplifica asimismo la impersonalidad del 'futuro genérico' que impregnará la imaginación del futuro urbano en la era digital, superpuesto con el presente hasta casi confundirse con él. *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) muestra este acercamiento del futuro, presentando un Chicago de 2035 (16 años después del 2019 de *Blade Runner* para una película rodada 23 años más tarde) en el que el espectador apenas puede distinguir el presente de imagen real de sus prospectivos añadidos digitales. En el extremo de esta *deflación* del futuro³⁰, *Code 46* (2003), de Michael Winterbottom se retrotrae al método de Jean-Luc Godard en *Alphaville* (1965), construyendo un futuro cercano que no es sino la hilazón cinematográfica de una serie de localizaciones diversas (Dubái, Shanghái, Kuala Lumpur, Rajastán, Londres), transmutadas en un continuo urbano por la magia del montaje cinematográfico. Estos y otros ejemplos presentan un reflejo invertido de la misma confluencia entre el medio y lo real de la que participaba *Blade Runner*, si bien derivando en este caso en la reproducción facsímil de los aspectos más impersonales de la ciudad contemporánea.

La brecha abierta por *Blade Runner* en su celebración de la densidad y la acumulación también continuaría produciendo sin embargo visiones desquiciadas de lo

urbano que continuarían la tradición de *Metrópolis* en su construcción progresiva de la genealogía visual de una Nueva York simbólica. En esta línea se inscribe una cinta por otra parte tan olvidable como *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), que, invirtiendo la apropiación referencial³¹, abundaba en los conceptos visuales de *Blade Runner*, resolviendo la continuidad entre el 'Hades' industrial, la ciudad aérea intermedia y una calle, literal y físicamente *underground*. Más interesante resulta el caso de *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), donde el carácter satírico implícito en la anterior es llevado a un extremo cómicamente surrealista. Ambientado en 2269, el filme jugaba a imaginar qué ocurriría si la ciudad siguiera creciendo al ritmo actual una vez agotada el área construible. En extensión, esto derivaría en la creación de un continuo edificado que, expandiéndose por los cauces de unos desecados Hudson y East River, uniría Manhattan con New Jersey. El efecto más impactante y textualmente productivo sería sin embargo el que este crecimiento tendría en la escena urbana: limitada por las dimensiones de unas calles existentes, la expansión vertical de la ciudad se produce por una extrusión simple en la que se mantienen todos los tics de la ciudad actual, sencillamente adaptados a una calle que se desdobra en una multiplicidad de alturas.

Nos encontramos así nuevamente con una Manhattan que resulta un demencial gemelo de la actual, con un tráfico vehicular fundamentalmente aéreo, aceras elevadas, puentes peatonales y áreas de descanso, estatuas y monumentos... pero también con sus anuncios de Mc Donald's, sus escaleras de emergencia, edificios de aparcamientos y sus eternos andamiajes. Y al hacerlo genera una réplica especialmente vívida del ajetreo de Manhattan. Construyendo el futuro desde la traslación de los elementos que caracterizan la cotidianidad del presente, en una mezcla de lo improbable con lo cotidiano absurda, pero eminentemente identificable para el espectador. Aquí, como en *Metrópolis*, el futuro funciona como representación mejor de las sensaciones producidas por la escena urbana presente, que se intensifican para devenir

24. La expresión procede originalmente de: Stern, Robert A.M.; Mellins, Thomas; Fishman, David: *New York 1960: architecture and urbanism between the Second World War and the Bicentennial*. New York: Monacelli Press, 1995. En este caso, me refiero a la reutilización del término de Ed Dimendberg cuando habla de la calle del film noir como una calle "medieval, como París, en el sentido de que no está pensada para el tráfico, sino para personas (...): se come en la calle, se vive en la calle..." Dimendberg, Edward: *Film Noir and the Spaces of Modernity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004, p. 115.

25. Sammon, Paul M.: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996, p. 47.

26. "Para mí, un film es como un pastel de bodas de setecientos pisos". Ridley Scott en ídem.

27. "Syd Mead había tenido el skyline de Manhattan en mente al crear sus diseños de preproducción originales, y Scott estaba ansioso por mostrar el edificio Chrysler (...) en una toma de *Blade Runner*." (Íbid., p. 97). Los derechos de imagen y la localización definitiva impedirían la presencia literal del edificio. Su ausencia sería compensada, en cualquier caso, por el edificio que alberga el cuartel general de la policía, cuyo diseño art déco remite a aquel directamente.

28. Baudrillard, Jean: *In the Shadow of Silent Majorities or The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e), 1978, 1983, p. 101.

29. Hampton Fancher en Sammon, op. cit. supra, nota 25, p. 53.

30. Para una reflexión sobre los conceptos de inflación y deflación del tiempo y el espacio en el film de ciencia ficción, ver: Sobchack, Vivian: *Screening Space. The American Science Fiction Film* (2nd Ed.), New York: Ungar, 1987.

31. Ver nota 22.

11. Fotograma de *The Fifth Element*, de Luc Besson. Columbia Pictures, 1997.
12, 13. Libria: de Ferriss a Speer. Fotogramas de *Equilibrium*, dirigida por Kurt Wimmer; Dimension Films, 2002.
14. Fotogramas de *Immortel* (dirigida por Enki Bilal; Téléma, 2004)



11



12 13



en una *réplica hiperreal* de la original, como corresponde a su ubicación postmoderna. (figura 11).

Esta habilidad *mayéutica* en la que, al ser interrogada, la ciudad de la ficción revela características de su referente real que se aprecian con mayor claridad en la hipérbole, se hace más evidente en su evolución hacia el terreno de la *anacronópolis*. En el mundo de *Blade Runner*, el colapso del sistema económico había impuesto una lógica de la permanencia, generando un futuro en que la ciudad devenía en una *cronópolis*³²: una forma urbana generada por superposición en la que, como en el tronco de un árbol, quedaban registrados todos sus presentes sucesivos. Con el avance hacia el nuevo milenio, esta misma lógica se apropia de la ciencia ficción, que, ilustrando la tendencia al reciclaje de la postmodernidad³³, rebusca en su pasado para construir la imagen del futuro. Este es el caso de obras como *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), o

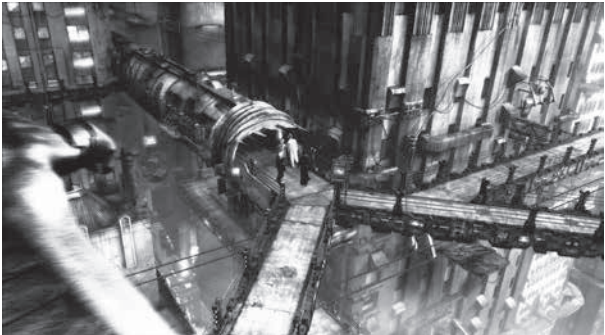
Immortel (Enki Bilal, 2004), ejercicios de estilo en los que el director–демиurgo establece una especie de mayéutica ficcional o *metaficcional*. Estableciendo juegos autorreferenciales que juegan a combinar y expandir imágenes del futuro urbano extraídas de la historia del género y de la historia en general, estas visiones parecen apoyar conscientemente la definición que Jameson, releendo a Jacques Lacan, hace de la esquizofrenia postmoderna, en la que “... a medida que la continuidad temporal se viene abajo, la experiencia del presente se vuelve poderosamente, insoportablemente vívida y ‘material’³⁴.”

En *Libria*, la ciudad de *Equilibrium*, la estrategia de construcción surge de un sencillo juego de identificación de opuestos que desemboca en la desnaturalización de los modelos utilizados. En un plano general, la ciudad se muestra como una traslación casi literal de las imágenes ofrecidas por Francisco Mújica, o por Hugh Ferriss en su

32. Debe aclararse que el uso que se hace aquí del término no está relacionado con la historia corta "Chronopolis" (1960) de J.G. Ballard, primer registro conocido del mismo.

33. “[U]na condición postmoderna expone esta lógica, produciendo una estética del reciclaje.” Bruno, op. cit. Supra, nota 20, p. 64.

34. Citado en ídem, p. 70.



14



Metropolis of Tomorrow (1929), con sus circulaciones elevadas o incluso una fidedigna reconstrucción de su conocido *Business Centre*³⁵ (figura 12). A pie de calle, sin embargo, esta arquitectura se desgrena en una serie de escenarios extraídos del Berlín de Speer, como el Estadio Olímpico, el *Deutschlandhalle*, o el aeropuerto Tempelhof, rodados como lo podría haber hecho Leni Riefenstahl. La naturalidad con que unas y otras se funden, en un juego formal que explota las concomitancias formales de la utopía capitalista, expresión del impulso individual y del *free will*, y de las arquitecturas del totalitarismo nacionalsocialista, transforman la ciudad en un inesperado comentario (figura 13).

En el caso de la onírica *Immortel* (figura 14), Enki Bilal adaptaba 20 años después la historia que había contribuido a construir visualmente *Blade Runner* y, como contrapartida, trasladaba la acción desde París hasta el universo urbano de la América de Scott. A diferencia de *Equilibrium*, *Immortel* construye una Nueva York futura

igualmente anacrónica, pero trazada no desde la *über-metrópolis* americana de Ferriss, sino desde las más moderadas propuestas circulatorias de Charles R. Lamb, H.W. Corbett o Moses King. En este caso, sin embargo, el anacronismo arquitectónico no se importa en su forma literal. En un juego a la vez arqueológico y prospectivo, Bilal parece proponer una realidad divergente con origen en nuestros años 20, en la que Manhattan, ajena a la crisis del 29, se hubiera desarrollado de acuerdo a las visiones de estos “otros” utópicos del panorama proto-moderno americano, para después quedar estancada y evolucionar lentamente hacia la decrepitud propia del *cyberpunk*. El resultado es una versión reescalada y temporalmente desplazada del futurismo de *Blade Runner*, que se superpone, como una versión descorazonadoramente realista de aquel, sobre una forma urbana cuyo desarrollo utópico terminó a principios del mismo siglo, añadiendo así una segunda visión divergente a la imagen de la Nueva York que pudo ser.

35. Ver: "Looking West from the Business Center", o "Vista in the Art Zone", en Ferriss, Hugh: *The Metropolis of Tomorrow* (reedición). Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 1986, pp. 119, 121.

EL DOBLE EN EL ESPEJO.

Cuando, pocos meses antes de su muerte, Philip K. Dick asistió a una proyección privada de fragmentos de una aún inacabada *Blade Runner*, afirmaría que “[u]na vez comienza el film, eres transportado fuera de este mundo y realmente te encuentras en ese otro... [u]n mundo donde la gente vive realmente³⁶.” Dos décadas después, hablando desde un momento en que el film de Scott y el *cyberpunk* subsiguiente habían hecho de la especulación sobre lo urbano prácticamente un sine–qua–non de la ciencia ficción cinematográfica, los geógrafos Rob Kitchin y James Kneale explican cómo “[l]a ciberficción nos permite así examinar el grado en que la lógica espacial del modernismo se está transformando en un nuevo nexo socioespacial, y explorar las espacialidades de las geografías urbanas futuras. ... [que] están proporcionando una ‘esfera pública imaginai’ a los urbanistas..., un espacio cognitivo para la contemplación de las ciudades futuras (...)”³⁷.

Más aún, estos reflejos, futuros y cinematográficos, de las ciudades de nuestra realidad se traducen en

mapas cognitivos con los que contemplar las ciudades, presentes y pasadas, situadas a nuestro lado de la pantalla. Si bien es cierto que, como afirmaba Dick, en el contexto del filme uno es transportado a otro mundo, no lo es menos que esta imagen perdura en la retina colectiva cuando esta vuelve su mirada hacia su contrapartida real. Si *Metrópolis* es, en su núcleo, la representación simbólica de la impresión que en Fritz Lang había causado Manhattan, también nuestra visión de la Nueva York real se ve tamizada por más de un siglo de imágenes cinematográficas – reales y construidas– de sus calles y panoramas, pero también de su futuro. El cine nos ofrece así la posibilidad de especular sobre el futuro, probable o imposible de nuestras ciudades, y al hacerlo educa también nuestra visión, presentándonos simulacros hiperreales que desvelan aspectos de aquellas que, en su hiperbolización prospectiva, resultan más evidentes. Y al hacerlo, cambian la percepción del objeto de partida, generando una tensión intertextual en permanente reelaboración. ■

Bibliografía citada:

Baudrillard, Jean: *In the Shadow of Silent Majorities or The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e), 1983.

Bogdanovich, Peter: *Fritz Lang in America*. London: Studio Vista, 1967.

Bruno, Giulliana: “Ramble City: Postmodernism and Blade Runner”. En *October*. Summer 1987, Nº 41. Cambridge, Mass: MIT Press. 1976. pp. 61-74.

Champlin, Charles: “Futurist film's tricks to treat the eye”. En *Los Angeles Times*. 20 de junio de 1976. Los Ángeles: Times Mirror Company. 1881, Calendar, p. 1.

Corn, Joseph J.; Horigan, Brian: *Yesterday's Tomorrows: Past visions of the American future*. New York: Summit Books - Washington: Smithsonian Institution Traveling Exhibition Service, c1984.

Damisch, Hubert: *Skyline: The Narcissistic City*. Stanford, California: Stanford University Press, 2001.

Davis, Mike: *Beyond Blade Runner: Urban Control. The Ecology of Fear*. Open Magazine Pamphlet Series, Nº 23. Westfield, NJ: Open Media, 1992.

Dery, Mark: “Downsizing the Future: Beyond Blade Runner with Mike Davis”. En *Escape Velocity*, 1996 [online: <http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY /author/davis.html>].

Dimendberg, Edward: *Film Noir and the Spaces of Modernity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004.

Gramsci, Antonio: “Americanism and Fordism”. En *Prison Notebooks*. London: Thames and Hudson, 1978.

Grant, Barry Keith: *Fritz Lang: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2003.

Jameson, Fredric: “Postmodernism and Consumer Society”. En Foster, Hal [ed.]: *The Anti-Aesthetic*. Port Townsend: Bay Press, 1983. pp. 111-125.

Jameson, Fredric: “Cognitive Mapping”. En Nelson, C. y Grossberg, L. [eds.]: *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, 1998.

Kitchin, Rob; Kneale, James: “Science Fiction or Future Fact?” En *Progress in Human Geography*. March 2001, Nº 25 (1). Thousand Oaks: SAGE Publications. 1977. pp. 19-35.

Merrim, William: *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2005.

Moreno Cantero, Ramón: “Nueva York. Skyline de la memoria”. En García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo M. (Coords.): *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. pp. 251-269.

Mumford, Lewis: *The brown decades; a study of the arts in America, 1865-1895*. New York: Harcourt, Brace and Company, c1931.

Naha, Ed: “An Artist with Designs on the Future”. En *Starlog Magazine*. May 1982, Nº 58. New York: Starlog Group, Inc. 1976. pp. 36-39.

Orvell, Miles: *The Real Thing: Imitation and Authenticity in American Culture, 1880-1940*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, c1989.

Panofsky, Erwin: “Style and Medium in the Motion Pictures”. *Three Essays on Style*. Cambridge: MIT Press, 1995.

Luis Miguel Lus Arana (Portugalete, 1976) es arquitecto urbanista por la Universidad de Navarra (ETSAUN, 2001), Master in Design Studies (Harvard GSD, 2008) y doctor arquitecto (ETSAUN, 2013), realizando estudios complementarios en el Istituto di Architettura di Venezia (2000), y estancias docentes y de investigación en la Universidad Nacional de San Juan (Argentina, 2001) o la Harvard Graduate School of Arts and Sciences (2008-2009). Ha sido becario de Obra Social La Caixa (2006-2008) y Fundación Caja Madrid (2008 y 2009), y su obra ha sido expuesta en Barcelona, Cambridge, Nápoles, Chicago o Londres. Desde 2012 es profesor de Composición Arquitectónica en la Universidad de Zaragoza.

NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA COMO TEXTO
NEW YORK, THROUGH THE LOOKING-GLASS. CINEMA AND THE FUTURE CITY AS A TEXT

Luis Miguel Lus Arana

p.41 “Everything in this scene, on this stage, was to speak of the future...”¹
Hubert Damisch.

Since its creation in the transition from the XIX to the XX Century, cinema has evolved in a symbiotic -and to a great extent, fetishistic- relationship with the very urban environment that witnessed its birth. Conceived as an urban medium par excellence, the eye of the movie camera would soon become a privileged visual apparatus with which to record the mechanized reality of the modern city. Thus, early 'moving panoramas' such as *At the Foot of the Flatiron* (1903) or *Panorama from Times Building, New York* (1905), would soon give way to more elaborate visions, where cinema would capture the specificities of urban space, then reconstruct it, and ultimately reinvent it.

Of course, cinema was just traversing, albeit more quickly, the same path followed by other media since the last decades of the XIX century. Born in the information excess generated by urban life, the mass media grew looking at, commenting on, and criticizing the city. Probably, in no other place was this relationship as productive as in the North America of the turn of the century, where the changes introduced by the new urban paradigm presented themselves in a particularly dramatic way. A quick look at the newspapers and men's magazines published in the second half of the 'brown decades' shows to what extent the particularities of the newly developing ecosystem captured the attention and imagination of writers and artists who stood far apart from the autumnal serenity that Lewis Mumford defined for that period². Both news magazines and satirical publications such as *Life*, *The New Yorker*, and *Cosmopolitan*, or *Puck*, *Judge*, and *Collier's Weekly*, and also other such as *The Ladies Home Journal*, and *Literary Digest* offered, alongside the chronicles of the city's events, an increasing number of texts and illustrations that criticized and satirized the congestion of urban life, and they soon would start speculating on its very future. The modern city, with its frantic movement, its seemingly unlimited capacity to expand, and its still incipient but fast vertical growth, was an inexhaustible source of equally captivating and menacing future promises. Speculation about the future would prove to be a fascinating exercise, both in itself and because of its ability to provide commentary and critique of the present.

Decades before the architects of the 1920s and 1930s, with Hugh Ferriss foremost, encoded the image of an all-American utopia made of slender skyscrapers and elevated pathways, artists, cartoonists, and commercial illustrators had already created their own portrayals of the future. These were invariably visions “extrapolated from the dizzying pace of skyscraper construction in New York City” that foresaw “a comically overbuilt city”³ (figure 1). Far surpassing the 'rule of three' used by H.G. Wells⁴ to design his future parables, these visions were constructed as extrapolations of the specificities of the present time, which were taken to hyperbole and depicted a chaotic, congested, often implausible, and sometimes, deliberately absurd future. However, under the futuristic garments of these pseudo-futuristic metropolises, always lay the city of the present, or, more specifically, the perception that the traveler of the turn of the century had of this emerging, and to a great extent, inapprehensible landscape.

It is not surprising that cinema, a perfect intersection of technology and art, and therefore inherent to the age of mechanical reproduction⁵, participated in this very process. Cinema had also been born as an inherently urban medium, originally belonging in the tradition of illusionist shows, vaudeville, and panoramas. However, its ability to record and display the accelerated, multiple reality of the modern city, would soon underscore how the relationship between the city and the media reached a new level on the film screen. Cinema was a moving medium for a new urban landscape which was also in continuous movement, as Erwin Panofsky seemed to point out when he stated in 1933 that cinema and architecture were the only living arts⁶. It is equally unsurprising that this statement was made soon after his arrival in New York.

By 1920, barely three decades after its creation, the medium had already moved from simply recording urban reality to reproducing it in films such as *Die Strasse* (Karl Grune, 1923), *Der Letzte Mann* (F. W. Murnau, 1924) or *Sunrise* (Murnau, 1927), where the city was recreated in the studios. In addition, as had happened earlier in the printed media, cinema would also join the trend of reinterpreting the present through the future in a brief but intense period where science fiction would direct its glance towards the city. Perhaps the first film where this infatuation might be identified was *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924), which depicted a totalitarian and fantastic Mars with constructivist architectural forms. Meanwhile, within its location in a low-intensity futurism, Maurice Elvey's, *High Treason* (1929), portrayed a then future London of 1940/1950 whose *Beaux-Arts* and *art déco* design accompanied its slow evolution towards *Manhattanism* (figure 2). More ambitious than the latter, the failed science fiction musical comedy *Just Imagine* (Richard Butler, 1930) (figure 3) would translate the 'other' Manhattan of the 1920s and 1930s into live action (even if only in the form of an immense model) for the first time: the titanic city that Raymond Hood, Harvey Willey Corbett (figure 4), Francisco Mújica, and, especially, Hugh Ferriss (figure 5) proposed as the future of the emerging skyscraper metropolis⁷.

NEW YORK, METROPOLIS

Both *High Treason* and, especially, *Just Imagine*, were born in the shadow of the film that would go down in History as the future depiction par excellence of New York's *ethos*: *Metropolis* (Fritz Lang, 1926). A uchronian fable with an elusive social message, *Metropolis* did not explicitly present itself as a vision of New York. However, as Lang himself would admit, its origin dated back to the fascination that he had felt in his first trip to the American city⁸. Consequently *Metropolis*, both film and city, would inadvertently portray that Americanism that, according to Pirandello, was 'swallowing' Europe, and establish a dialogue with Manhattan on

several levels⁹. If New York's urban form was a direct consequence of the capitalism of the Machine Age -the Taylorist system further developed by Fordism-, Lang's city turned this into a visual metaphor. Combining mechanicism, capitalism, and the vertical city, *Metropolis* offered a literal depiction of terms such as 'urban machinery' or 'urban mechanics', revealing itself as a city-machine that polarized the society that inhabited it into two superimposed social classes: in the upper city, an idle ruling class; in the lower levels, a working class that managed the machinery and was occasionally devoured by it¹⁰.

But, beyond its richness as a source of critical metaphors, *Metropolis* offered the earliest cinematic reconstruction of both an experience and an image of the urban environment promised by decades of depictions in popular culture. Despite their undeniable spectacular nature, the images of the future produced within the discipline of architecture lacked the authenticity of the original. Massive and overwhelming, but perfectly organized and exquisitely uniform, the cities portrayed by Ferriss or Hood presented themselves to the viewer as somewhat sterile constructions: like total artworks, they appeared as landscapes created 'ex novo', designed with the consistency, but also the limitations, of a single mind. That was not the image of the future depicted by the media, which, devoid of any prospective responsibility -or will- simply reflected the chaos and lack of consistency that stem from gradual construction over time, as well as the superimpositions and conflicts, the multiplicity and abundance of events that took place in the city of the early XX century.

All these aspects are gathered together in *Metropolis*, which would be endowed with a fluid, multiple, and fluctuating nature by Lang. Throughout the film the city appears to be represented by a variety of images that cover the whole spectrum from figurative to symbolic, leaving the resolution of their continuity to the mind of the viewer. *Metropolis* is, like its real-life referent, a collage which, by means of the illusion provided by montage and by the persistence of vision, finds articulation in the crucible provided by the retina of the cinematographic *flâneur* (figure 6). It is rather a *mental space* than a definite urban form, and, in this sense, we could also assert that it corresponds with Hubert Damisch's reading of America as *the site of a fiction*¹¹. The New York of the early XX century is possibly the ultimate city-fiction. It is a place we equate with a certain logic of excess (a product of the 'culture of congestion', according to Rem Koolhaas) which is less real than virtual, because it has reached us mixed with an overwhelming amount of imagery produced by the *experiential* representation of the city. The overlap with this mental New York makes itself obvious in the most memorable urban scene of the film: the vista of the city's Main Street. Dominated by the New Tower of Babel, which retroactively reflected an *Empire State Building* that would still have to wait three years to break ground, it shows us a city that seemed to be -much like the fantasies drawn by William Robinson Leigh or Moses King (figure 1)- the result of a diachronic and non-programmed construction process. And with it, Lang offered a response to an ongoing, still unfulfilled promise: the *total* experience of the space of the modern city. The spectator, transmuted into a cinematographic *flâneur* by the eye of the movie camera, could finally travel through a three-dimensional labyrinth where the street was reformulated as a vertical void that could be explored in its full height.

In her essay “Cities on the Edge of Time”, Vivian Sobchack states that “...because it offers us the most explicitly poetic figuration of the literal grounds of contemporary urban existence, the science-fiction city (...) offers the most appropriate representational grounds for a phenomenological history of the temporal and spatial transformation of the city as it has been culturally experienced (...)”¹². *Metropolis* is a particularly eloquent example of this historiographical role, where science fiction works as the register of a specific historical moment and the cultural/psychosocial perception that goes with it. But it also helps illustrate the *fluidity* of its own relationship with the real New York, a 'fiction' whose diachronic perception by the collective eye of society it has contributed to shape.

CHRONOPOLISES AND COGNITIVE CARTOGRAPHIES

The Wall Street Crash of 1929 and the subsequent World Economic Crisis set a turning point in the productive relationship between science fiction and urban speculation, also bringing New York's ubiquity as an object of desire of futurism to an end. *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), the technocratic fable written by H.G. Wells and produced by Alexander Korda, would encapsulate the paradigm change on several levels: on the one hand, it formalized the adoption of a white futurism of polished surfaces, imported from the International Style (both from *streamline* and *Bauhaus style*), which would reign in the science fiction during the Space Age. On the other hand, it represented the swan's song of science fiction as *anticipation*, which would give way to a prevailing embracing of sheer escapism. Moving away from the present city, too closely linked to the negative connotations of the Great Depression, science fiction would direct its glance towards outer space. Of course, the American city, and especially New York, would remain as one of cinema's preferred settings, from the advent of the *noir* genre onwards¹³. But we would have to wait until the 1970s, and the consolidation of the post-apocalyptic genre, to see the real city return to science fiction, even though the futuristic aspects run in an opposite direction this time.

Films such as *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), *Soylent Green* (Richard Fleisher, 1973), or 1997: *Escape from New York* (John Carpenter, 1981) offered a glimpse of the urban future through a city that was basically the contemporary city in ruins. Portrayed in different degrees of congestion due to the accumulation of debris, the urban scene presented the general look of a *Gesamtkunstwerk* of dilapidation. This trend appeared in the context of the general fascination with decadence that took place in the art scene during the 1980s. However, it would evolve to the point of turning the “imagination of disaster” which, as

p.46 Susan Sontag explained, was actually inherent in science fiction¹⁴, into something visually productive. In the most 'architecturally productive' side we would find a science fiction branch firmly rooted in the most 'popular' strata of visual culture which delved into the *underground*, punk, post-punk, and, later, *cyberpunk* aspects of reality. In this context, a leading role was played by French *bande dessinée*, which, driven by the aesthetic revolution fostered by *Métal Hurlant* magazine, would produce sagas full of urban imagery, such as *La Trilogie Nikopol* (Enki Bilal, 1980-93), *Les Eaux de Mortelune* (Patrick Cothias and Philippe Adamov, 1986-2000), or the Italian series *Rank Xerox* (subsequently renamed *RanXerox*). All of them updated the romantic taste for ruins -this time the ruins of a modern city which were less unattractive than expected-, and amalgamated it with the dirty, gritty realism and the industrial high-tech of an emerging film science fiction represented by *Star Wars* (1977), or *Alien* (1979).

Inevitably, cinema would soon embrace this new way to explore the look of the future¹⁵ which, according to Fredric Jameson, worked as a *cognitive mapping* of postmodernity¹⁶. With *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *cyberpunk* would become the default mode to imagine a future that left the spotless, artificial and distant scenarios of space science fiction behind, and introduced an urban 'used future'¹⁷, visually and physically constructed on top of our own present. Also with *Blade Runner*, science fiction cinema resumed its idyl with the American metropolis, which, after a fifty-year hiatus, was retaken at the very point where it had been left. A faithful follower of the tradition "of portraying the city as 'a place of delirious chaos, alienation, resistance and even improbable liberation'¹⁸", the film took the portrayal of the city as a three-dimensional labyrinth a step further, influenced perhaps by almost two decades of *urbanisme spatial* and by the renewed '*streets in the air*' that Alison and Peter Smithson, as well as other architects, had recovered for late modernism. As Mike Davis points out, *Blade Runner's* core vision is still *Metropolis*, which in turn is a 'monster New York'¹⁹ (figures 7 to 10): Los Angeles in name only, the city of the film was actually "a polyvalent, interchangeable structure, the product of geographical displacements and condensations". Quoting "not only from different spatial structures but from temporal ones as well"²⁰, the incidental allusions to the real L.A. appeared denaturalized, isolated from their respective contexts. Active agents of L.A.'s mythos such as *Union Station*, a most recognizable icon of its downtown, or Frank Lloyd Wright's *Ennis-Brown Residence*, located in Silverlake, are reworked as interiors or exteriors of other structures, while the *2nd Street Tunnel* is transported from the centre to the outskirts of the city, where other landmarks such as the *Million Dollar Theatre* and the *Bradbury Building* seem to keep their topological relations intact, only to see them broken in the following scene.

In *Blade Runner*, Los Angeles is a city that looks very much like New York, Hong Kong, or Tokyo, as the perfect embodiment of the global village of post-modernity, whose immediate consequence is the "instant availability of all times, places and experiences"²¹. The setting of the film presents itself as megalopolis full of "quotations of a synchronic and diachronic order" that also reflects the continuous changes of location that took place throughout the production. The story would successively move from San Francisco, where Phillip K. Dick's novel took place originally, to Los Angeles, to New York, which was Scott's favorite location, and, following in the footsteps of other coetaneous icons of science fiction²², to a megalopolis that contained it. New York would prevail, due to both the tenacity of the filmmaker, and the constraints of the production, which would require that the sets were literally built on top of the "Old New York Street" at *Burbank Studios*, where film noir classics such as *The Maltese Falcon* (paradoxically set in San Francisco²³) had been shot. As a consequence of this, the film would show the contrast between the megastructural *skyline* and the congested, small-scale street scenes, which belonged in that 'essential ruralism of megalopolis' that several authors have found in late XX Century New York²⁴.

All this helps illustrate how Scott's obsession to build up "a dense, kaleidoscopic accretion of detail within every frame and set of a film"²⁵ would contribute to generate an informational overload that multiplied connections and meanings, turning the film into a privileged text to read postmodern reality. *Punk, rock, metal, trash, pop...* *Blade Runner* combined (and conjured up) the different aspects of which the accumulated reality of the 1980s was composed. It showed a future that was like a *millefeuille* cake²⁶, created through the progressive stacking of multiple layers of information, which would ultimately make the film a favorite subject of the academic literature that analyzed post-modernity. This design process would also turn the film into an almost inexhaustible source of readings on the contemporary city and on New York, with which it establishes a continuous referential exchange. Within the architectural realm, Tyrell's twin pyramids allude to a whole genealogy of monumental buildings that range from ancient constructions to Sant'Elia's *Citá Nuova* (1913-14). In the context of their relation with *Metropolis* and New York, they are the semantic equal to the *New Tower of Babel* (figures 6, 7), fulfilling the symbolic role of the *Empire State Building*, an invariant of the filmic representations of Manhattan. In their duplication, they replicate the duel between the latter and the *Chrysler Building*, which would also find its own double in the film²⁷ (figure 8). But it also refers us to the twin towers of the *World Trade Center*, a symbol of capital substituted here by a dual truncated pyramid drawn from the dollar bill. In addition, looking even further backwards, it connects with New York's own history of prospective planning via the "Hundred Story City in the Neo-American Style" that had represented Francisco Mújica's contribution to the reinvention of Manhattan in the 1920s.

With *Blade Runner*, science fiction renewed its ability to become a *text* through which to read reality, and, very especially, the reality of New York, fostering an intertextuality in permanent renewal. With its portrayal of a city of Los Angeles located in the intersection between Manhattan and Asia, *Blade Runner*, a film conceived in the moment when Japan had surpassed the United States as the leading country of technological development, portrayed a process of Orientalization of the West that appeared as a counterbalance to the Americanization that Japan had undergone after World War II. Today, more than three decades later, it seems to reflect the generic metropolises of the New East, displaying, as Baudrillard would put it, "...the implosion of the medium itself in the real, the implosion of the medium and of the real in a sort of nebulous hyperreality²⁸". At an early meeting, before they started filming, Ridley Scott had asked Hampton Fancher, author of the original screenplay: "*Hampton, this world you've created – what's outside the window?*"²⁹ The world outside the window was the very reality of the 1980s, and, after the film's several-decades influence on our collective imagination, the *perceived reality* of later New York.

(META)FICTIONAL MAIEUTICS

After *Blade Runner*, the consolidation of *cyberpunk* -along with its fundamentally urban and realistic nature- as the default setting for the imagination of the future populated the screen with distorted visions of the metropolises of the present. Thus, the 1980s and early 1990s would be crowded with more or less dystopian portrayals of the future of cities such as Los Angeles (*The Running Man*, 1987), Detroit (*Robocop*, 1987), or even "San Angeles" (*Demolition Man*, 1993), a conglomeration of Los Angeles, San Diego and Santa Bárbara that made Ridley Scott's original idea come true. However, this apocalyptic component of the genre would be progressively pushed to the background in the evolution towards the new century, where films such as *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999), or *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) would downplay the dystopian aspects of urban form in their portrayals of Washington, in the case of the latter, or especially, San Francisco, in the former. The latter, also exemplifies the lack of specificity of the 'generic futurism' that impregnates the imagination of the urban future in the digital era: a future that overlaps with the present to such an extent that almost becomes indistinguishable from it. *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) is a vivid example of this shortening of the distance between present and future, showing a 2035 Chicago (a future set only 16 years after *Blade Runner's* 2019 in a movie filmed 23 years later) where the viewer can barely tell the live action present from the prospective attachments created digitally. In the apex of this *deflation* of the future³⁰, Michael Winterbottom's *Code 46* (2003) went back to the method used by Jean-Luc Godard in *Alphaville* (1965), building the near future through the narrative *suture* of a series of diverse locations (Dubai, Shanghai, Kuala Lumpur, Rajasthan, London) that are transformed into an urban continuum thanks to the magic of cinematographic montage. These examples and others like them showcase an inverted reflection of the same conflation of the medium and reality shown by *Blade Runner*, only in this case resulting in the facsimile duplication of the most impersonal traits of the present.

The door opened by *Blade Runner's* celebration of density and accumulation would also revive the production of delirious urban visions, which followed *Metropolis'* tradition in the progressive construction of the visual genealogy of a symbolic New York. It is along these lines that we can classify such an otherwise so forgettable film as *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), which, reversing the referential appropriation³¹, expanded on the visual concepts provided by *Blade Runner*, solving the continuity between the industrial 'Hades', an aerial city located in between, and a -literally, physically- underground street scene. *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), presents a more interesting scenario where the satirical intent somehow implicit in *Dredd* is taken to a comically surrealistic extreme. Set in 2269, the film played with the idea of imagining what would happen if New York kept growing at the same rate as today once the available land had been exhausted. In terms of its expanse, this would result in the creation of a built continuum which, taking over the riverbeds of the now dried up Hudson and East River, would merge Manhattan and New Jersey. However, the most striking and textually productive consequence would be the effect that this expansion would have on the urban scene: constrained by the width of the existing streets, the vertical growth of the city would take the shape of a simple extrusion that would keep all the tics of the city as it is today, only adapting them to a street that unfolds into a multiplicity of levels.

Again, we find a new Manhattan that becomes a demented twin of the real one, with fundamentally aerial vehicular traffic, elevated sidewalks, pedestrian bridges, resting areas, and monuments... but also with McDonald's billboards, fire escapes, multi-storey car parks, and everlasting scaffolding. And by doing so, it creates a particularly vivid replica of Manhattan's characteristic hustle. Constructing the future through the simple import of those elements that characterize the everyday life of the present, it provides the viewer with a mixture of the improbable and the quotidian that is as absurd as eminently recognizable. Here, as in *Metropolis*, the future works as a better representation of the sensations produced by the urban scene of the present, intensifying them in order to become a *hyper-real replica* of the original -as merited by its post-modern location. (figure 11).

This *maieutical* ability where, when questioned, the fictional city reveals features of its referent in reality which become clearer through hyperbole is even more obvious in the evolution of the former towards the realm of the *anachronopolis*. In the world portrayed by *Blade Runner*, the economic collapse had imposed the logic of permanence, creating a future where the city turned into a *chronopolis*³²: an urban form generated through superimposition which, like a tree trunk with its rings, registered all its consecutive presents. With the evolution towards the new millennium, science fiction is imbued with this very logic, and, illustrating the tendency to recycle that characterizes post-modernity³³, digs into its own past in order to shape the image of the future. This is the case with works such as *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), or *Immortel* (Enki Bilal, 2004), both of them exercises in style where the filmmaker-demiurge establishes a sort of fictional, or *metafictional* maieutics. Creating self-referential games that play with the combination and expansion of images of the urban future extracted from the history of the genre, and from History at large, these visions seem to support the definition of postmodern schizophrenia provided by Jameson in his reading of Jacques Lacan, where "...as temporal continuity breaks down, the experience of the present becomes powerfully, overwhelmingly vivid and 'material'³⁴."

In *Libria*, the city of *Equilibrium*, the design strategy stems from a game of identification of opposites that results in the denaturalization of the referents at play. In an aerial view, the city appears as an almost literal translation of the images produced by Francisco Mújica, or by Hugh Ferriss in his *Metropolis of Tomorrow* (1929), with its elevated roads, or even a faithful reconstruction of its well-known *Business Centre*³⁵ (figure 12). However, at a street level this architecture separates in a series of settings borrowed from Speer's Berlin, such as the Olympic Stadium, the *Deutschlandhalle*, or the Tempelhof airport, as if shot by Leni Riefenstahl. The easiness with which both of these worlds merge together, in a morphological game that exploits the concomitances between the capitalist utopia, ultimate expression of individual impetus and *will*, and the architectures of national-socialist totalitarianism, turn the city into an unexpected commentary. (figure 13).

In the case of the oneiric film *Immortel* (figura 14), Enki Bilal adapted, 20 years later, the comic book that had contributed to the visual construction of *Blade Runner*, and, in return, he moved the setting of the story from Paris to the urban universe of Scott's future America. Like *Equilibrium*, *Immortel* also constructed an anachronistic New York. However, its design did not stem from Ferriss' American *über-metropolis*, but rather from the more moderate circulatory proposals developed by R. Lamb, H.W. Corbett,

or Moses King. Also, in this case, the architectural anachronism was not imported in a literal way. Playing both an archeological and prospective game, Bilal seems to offer a divergent reality with its origin in our 1920s where Manhattan, oblivious to the 1929 crisis, would evolve following the visions of those utopian 'others' of the American proto-modern scene, and then come to a halt, slowly progressing into the decrepitude that characterizes *cyberpunk*. The result of this is a rescaled and chronologically displaced version of *Blade Runner*'s futurism that overlaps, as a dishearteningly realistic version of it, an urban form whose utopian development ended at the beginning of the same century, adding a second, divergent vision of the New York that could have been.

p.52 THE DOUBLE IN THE MIRROR.

A few months before his demise, Philip K. Dick attended a private projection of a few fragments of the still unfinished *Blade Runner*. He would later state that “[o]nce the film begins, you are taken from this world into that world and you really are in that world... [a] world where people actually live³⁶.” Two decades later, speaking at a moment where Scott's film and the subsequent *cyberpunk* genre turned urban speculation into a sine-qua-non of cinematographic science fiction, geographers Rob Kitchin and James Kneale explained how “[c]yberfiction thus allows us to examine the extent to which the spatial logic of modernism is transforming into a new sociospatial nexus, and to explore the spatialities of future urban geographies [that] are providing an ‘imaginal public sphere’ for urban planners..., a cognitive space for the contemplation of future cities (...)”³⁷.

Moreover, these future and cinematographic reflections of the cities in our reality translate into cognitive maps with which to look at the cities, both past and present, located on our side of the film screen. Even though, as Dick claimed, in the context of the film one is taken into that world, it is also true that its image remains in our collective retina when we look back at its counterpart in the real world. If *Metropolis* is, at its core, the symbolic representation of the impression that Manhattan made on Fritz Lang, our perception of the real New York is also filtered by the cinematographic images -both real and made up- of its streets and vistas, but also of its future, which have been produced over the course of the last century. Cinema offers us the opportunity to speculate about the future of our cities, be it likely or impossible. It also educates our glance, introducing us to hyperreal simulacra that unveil aspects of those which become more obvious through their prospective hyperbolization. And by doing so, they change our perception of the original object, creating an intertextual tension in continuous reformulation.

1. Damisch, Hubert: *Skyline: The Narcissistic City*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 2001, pp. 81, 115.
2. See Mumford, Lewis: *The brown decades; a study of the arts in America, 1865-1895*. New York: Harcourt, Brace and Company, c1931.
3. Corn, Joseph J.; Horrigan, Brian: *Yesterday's Tomorrows: Past visions of the American future*. New York: Summit Books; Washington: Smithsonian Institution Traveling Exhibition Service, c1984, p. 6.
4. In *The Future in America* (New York: Harper and Bros, 1906, pp 11-12), H. G. Wells explained this rule, which allowed him to imagine the future just by multiplying by three the features of the present: “*In that fashion one got out a sort of gigantesque caricature of the existing world (...)*.”
5. I have used the translation of ‘*technischen Reproduzierbarkeit*’ as ‘mechanical reproduction’, instead of ‘technical reproduction’, due to its connotations. This is also the most common translation of the term in English.
6. See Panofsky, Erwin: “Style and Medium in the Motion Pictures”. In *Three Essays on Style*. Cambridge: MIT Press, 1995.
7. See Willis, Carol: “Skyscraper Utopias” (In CORN, Joseph J. (ed.). *Imagining Tomorrow: History, Technology and the American Future*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c1986. pp. 119-136).
8. “*Metropolis (...) was born from my first sight of the skyscrapers of New York in October 1924... I knew I should make a film of all these impressions.*” Fritz Lang in Grant, Barry Keith: *Fritz Lang: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, c2003, p. 68.
9. Pirandello, 1929. Quoted in Gramsci, Antonio: “Americanism and Fordism”. In *Prison Notebooks*. London: Thames and Hudson, 1978.
10. Along with architecture, Lang stated that he was “very interested in machines”, which is obvious in the sequence that opens the film. (See Bogdanovich, Peter: *Fritz Lang in America*. London, Studio Vista, 1967, p. 124).
11. See “The Scene of Life of the Future”. En Damisch, op. cit., pp. 71-99.
12. Sobchack, Vivian: “Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film”. In Kuhn, Annette (Ed.): *Alien Zone II: The Spaces of Science-fiction Cinema*. London; New York: Verso, 1999. pp. 123-143. Cita en p. 124.
13. An insightful revision of the presence of New York in cinema can be found in Ramón Moreno Cantero’s comprehensive text “Nueva York. Skyline de la memoria”, in García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo M. (Coords.): *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. pp. 251-269.
14. Sontag, Susan: “The Imagination of Disaster”. In *Commentary Magazine*. Octubre de 1965. New York: Commentary Inc. 1945. pp. 42-48.
15. Ridley Scott admits that this was the visual *humus* where *Blade Runner* was engendered: “*In my work on Tristan and Iseult, I had been using Heavy Metal magazine as a reference. While I was absorbing the sorcery side of that magazine, I also looked with great interest at its visions of the future.*” Ridley Scott interviewed by Danny Peary”. In Peary, David: *Fantasies: The Future according to Science Fiction*. Garden City: Dolphin, 1984. pp. 293-302.
16. See Jameson, Fredric: “*Cognitive Mapping*”. In Nelson, C.; Grossberg, L. (Eds.): *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, c1998. Jameson atkes the term from: Lynch, Kevin: *The Image of the City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1960.
17. The expression, generally attributed to George Lucas (quoted for the first time in Champlin, Charles: “Futurist film’s tricks to treat the eye”. In *Los Angeles Times*. Los Angeles, June 20, 1976), is commonly used to define the tape of aesthetics introduced by *Star Wars* (1977).
18. Sobchack, op. cit. supra, note 12, p. 76.
19. See Dery, Mark: “Downsizing the Future: Beyond Blade Runner with Mike Davis” in *Escape Velocity*, 1996 [<<http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY /author/davis.html>>]. In his book *Beyond Blade Runner: Urban Control. The Ecology of Fear* (Open Magazine Pamphlet Series, nº 23. Westfield, NJ: Open Media, 1992), Davis adds: “*Blade Runner, in other words, remains yet another edition of this core modernist vision... of the future metropolis as Monster Manhattan.*”
20. Bruno, Giuliana: “Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*”. In *October* nº 41. Summer 1987. Cambridge, Mass: MIT Press. 1976. pp. 65-66.
21. Merrim, William: *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge, UK; Malden, Mass.: Polity, 2005, p. 57.
22. Scott considered setting the film in San Angeles, a conurbation that would comprise the coastal area that runs from San Francisco to Los Angeles (see Shay, Don: “*Blade Runner. 2020 Foresight*” in *Cinefex* nº 9. Riverside, California. July 1982, p. 7), following a a similar itinerary as the series *Judge Dredd*, created in 1977 by John Wagner and

Carlos Ezquerro for the second issue of British magazine 2000 A.D. In this case, the setting evolved from New York to *Mega-City One*, a city-state that encompassed most of the US East Coast.

23. “*We used that [New York] as a springboard. We drew a profile of a city taking the two World Trade Towers as the norm.*” Syd Mead in Naha, Ed: “*An Artist with Designs on the Future*”. In *Starlog Magazine*. May 1982, nº 58. New York: Starlog Group, Inc. 1976. pp. 36-39.
24. The expression comes originally from Stern, Robert A.M.; Mellins, Thomas; Fishman, David: *New York 1960: architecture and urbanism between the Second World War and the Bicentennial*. New York: Monacelli Press, 1995. In this context I am using the term as repurposed by Ed Dimendberg when he says that the street depicted in film noir is “*medieval, like Paris, in the sense that it is not thought for traffic, but for people. (...) You eat in the street, live in the street...*” Dimendberg, Edward: *Film Noir and the Spaces of Modernity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004, p. 115.
25. Sammon, Paul M.: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996, p. 47.
26. “*To me (...) a film is like a seven-hundred-layer layer cake.*” Ridley Scott in ídem.
27. “... Syd Mead had had the Manhattan skyline in mind while creating his original preproduction designs, and Scott was eager to feature the Chrysler Building (...) in one *Blade Runner* shot” (Ibíd., p. 97). Image rights, paired with the final setting chosen for the film, would prevent the building from being present in a literal way. The building that housed the police headquarters would compensate for this absence, displaying an Art Decó design that evoked it very straightforwardly.
28. Baudrillard, Jean: *In the Shadow of Silent Majorities or The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e), 1978, 1983, p. 101.
29. Hampton Fancher in Sammon, op. cit. supra, note 25, p. 53.
30. A discussion on the concepts of the inflation and deflation of both time and space in the science fiction film can be found in: *Screening Space. The American Science Fiction Film* (2nd Ed.), New York: Ungar, 1987.
31. See note 22.
32. It is worth noting that the use of the term is not related to J.G. Ballard’s short story “Chronopolis” (1960), one of the earliest records of the use of the word.
33. “[A] *postmodern position exposes such logic, producing an aesthetic of recycling.*” Bruno, op. cit. Supra, note 20, p. 64.
34. Quoted in ídem, p. 70.
35. See: “Looking West from the Business Center”, or “Vista in the Art Zone”, in Ferriss, Hugh: *The Metropolis of Tomorrow* (reedición). Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 1986, pp. 119, 121.
36. See: Bulluck, Vic: “Author Philip K. Dick (last interview before his death)”. In Friedman, Ira (Ed.): *Blade Runner Souvenir Magazine*, Volume 1. New York: Ira Friedman, Inc., 1982.
37. Kitchin, Rob; Kneale, James: “Science Fiction or Future Fact?” In *Progress in Human Geography*. March 2001, Nº 25 (1). Thousand Oaks: SAGE Publications. 1977. pp. 19-35.

Autor imagen y fuente bibliográfica de procedencia

Información facilitada por los autores de los artículos:

página 18, 1 (Foto por Andyfarrell en English Wikivoyage. Bajo licencia CC BY-SA 1.0 via Wikimedia Commons. Enlace. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portmeirion_village_square.jpg#/media/File:Portmeirion_village_square.jpg. Visitado 18/9/2015); página 19, 2 (El prisionero (The Prisoner, ITC, 1967). © ITV), 3 (Wikimedia Commons. Dominio público); página 20, 4 (Lemmy y ...las espías (Lemmy pour les dames, Bernard Borderie, 1962). © Pathe Film. Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal), 5 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal); página 21, 6 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal), 7 (Stereo (David Cronenberg, 1969). © The Criterion Collection); página 23, 8 (La jetée (Chris Marker, 1962). © The Criterion Collection), 9 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal); página 24, 10 (Invasión (Hugo Santiago, 1969). © Malba Cine), 11 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal. Electronic labyrinth THX 1138 4EB (George Lucas, 1967). © George Lucas.); página 26, 12 (Wikimedia Commons. Licencia CC BY 2.0); página 29, 1 (Página web oficial del artista: http://jaumeplensa.com/index.php/works-and-projects/projects-in-public-space/item/245-the-crown-fountain-2004. Autor desconocido); página 31, 2 (AAVV: *Retracing the expanded field. Encounters between Art and Architecture*. Cambridge, Massachusetts -London, England: The MIT Press, 2014), 3 (Diagrama de Rosalind Krauss. AAVV: *Retracing the Expanded Field. Encounters between Art and Architecture*. Cambridge, Massachusetts -London, England: The MIT Press, 2014); página 32, 4 (Robert Smithson, *Partially Buried Woodshed*, 1970 Courtesy of James Cohan Gallery, New York and Shanghai © Holt-Smithson Foundation/VEGAP, Madrid), 5 (Gordon Matta-Clark. *Conical intersection*, 1975. Imagen facilitada por The Canadian Centre for Architecture Collection); página 34, 6 (Robert Morris, *Untitled* (Mirrored boxes) de 1965. S.I. S.a S.e), 7 (Torre inclinada en los Jardines de Bomarzo, Italia. Imagen obtenida de la web http://www.bomarzo.net/. Autor desconocido), 8 (Banco en los Jardines de Bomarzo, Italia. Imagen obtenida de la web http://www.bomarzo.net/. Autor desconocido), 9 (Robert Morris, *The Observatory*, 1971. Imagen obtenida de la web http://socks-studio.com/2014/10/29/the-observatory-by-robert-morris-1971. Autor desconocido), 10 (Robert Irwin, *Slant, Light, Volume*, 1971, Walker Center, Minneapolis. Imagen cedida para esta publicación por el Walker Center. Autor desconocido); página 36, 11 (Michael Heizer, Double Negative, 1969-70. Imagen obtenida de la web oficial de la obra Double negative: http://doublenegative.tarasen.net/. Photo by *Michael Heizer* by Simon Norfolk), 12 (Mary Miss, *Perimeters, pavilions, decoys*, 1978. Imagen obtenida de la página web oficial de la artista. http://www.marymiss.com/. Autor desconocido), 13 (Christo and Jeanne-Claude, *The Gates* 1979-2005. Imagen obtenida de la página web oficial del artista. http://christojeanneclaude.net/projects/the-gates), 14 (Li Xiaodong Installation, *Sensing Spaces exhibition*, 2014. Imagen obtenida del catálogo de la exposición. *Sensing Spaces: Architecture Reimagined. Catalogue Exhibition*. London: Royal Academy of Arts, 2014), página 38, 15 (Studio Snøhetta. *Times Square*. Imagen cedida por los arquitectos para su publicación en esta revista); página 42, 1 (New York: Moses King Corporation, edición de 1911/15), 2 (Fotograma de *Just Imagine*, dirigida por David Butler sobre guión original de Buddy G. De Sylva, Lew Brown y Ray Henderson. Fox Film Corporation, 1930); página 43, 3 (Fotograma de *High Treason*, dirigida por Maurice Elvey sobre guión de Arthur Wellesley L'Estrange Fawcett adaptando la obra homónima de Noel Pemberton Billing. Gaumont British Picture Corporation, 1929), 4 (Portada del *Scientific American*. New York, 26 de julio de 1913), 5 (Ferriss, Hugh. *The Metropolis of Tomorrow* (reedición). Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 1986. p. 121); página 45, 6 (montaje con fotogramas de Metrópolis, dirigida por Fritz Lang sobre guión original de Thea von Harbou. UFA (Universum Film AG), 1927); página 46; 7 (diseño de producción de Erich Kettelhut para Metrópolis. Tower of Babel, oil on cardboard, 43.6 x 55.2 cm. (c) Filmmuseum Berlin - Deutsche Kinemathek); página 47, 8 y 9 (Fotogramas de Blade Runner, dirigida por Ridley Scott sobre guión adaptado de Hampton Fancher y David Peoples. The Ladd Company / Shaw Brothers / Blade Runner Partnership, 198), 10 (fotograma de Metrópolis, dirigida por Fritz Lang sobre guión original de Thea von Harbou. UFA (Universum Film AG), 1927); página 50, 11 (Fotograma de *The Fifth Element*, dirigida por Luc Besson sobre guión de Luc Besson y Robert Mark Kamen. Gaumont Film Company, 1997), 12 y 13 (Fotogramas de *Equilibrium*, dirigida por Kurt Wimmer sobre guión propio. Dimension Films / Blue Tulip Productions, 2002); página 51, 14 (Fotogramas de *Immortal*, dirigida por Enki Bilal sobre guión de Enki Bilal y Serge Lehman. Télémaet al, 2004); página 56, 1 (Walter Marchetti, 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://arturocalero.blogspot.com/2010/11/marchetti-walter.html> [citado 20 de julio de 2010]), 2 y 3 (Joaquín Ortiz de Villajos. Archivo personal); página 57, 4 (“Ciudad Picasso”, RLC, 2011. López Cuenca, Rogelio: *Ciudad Picasso*. Madrid (España): Galería Juana de Aizpuru, 2011), 5 (Eric Parker. Archivo personal. [En línea] Disponible en Internet: <https://www.flickr.com/photos/ericparker/7416214350/in/photolist-cim39E> [citado 10 de junio de 2012]); página 58, 6 (Roman Kruglov. Archivo personal. [En línea] Disponible en Internet: <https://www.flickr.com/photos/romankphoto/14193213895/> [citado 13 de mayo de 2014]), página 59 a 61, 7 a 10, (Joaquín Ortiz de Villajos. Archivo personal); página 61, 11 (Francisco Rodríguez Marín. Archivo personal); página 63, 12 (Lui G. Marín. Archivo personal), 13 (Smithson, Robert: “The monuments of Passaic. Has Passaic replaced Rome as the eternal city?”. En *Artforum*. Vol. VI. Núm. 4. “Space and Dream”. Diciembre de 1967. Nueva York: M. Knoedler&Co., Inc., 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://www.robertsmithson.com/photoworks/monument-passaic_2_300.htm> [citado 8 de enero de 2013]); página 64, 14 (Smithson, Robert: “The monuments of Passaic. Has Passaic replaced Rome as the eternal city?”. En *Artforum*. Vol. VI. Núm. 4. “Space and Dream”. Diciembre de 1967. Nueva York: M. Knoedler&Co., Inc., 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://www.robertsmithson.com/photoworks/monument-passaic_2_300.htm> [citado 8 de enero de 2013]); página 66, 15 (15. Debord, Guy-E.: “Discours sur les passions d l’amour. Pentes psychogéographiques de la dérive et localisation d’unités d’ambiance”. En *Première exposition de psychogéographie*. Bruselas (Bélgica): Galerie Taptoe, febrero de 1957. Dibujo sobre papel (59,5 x 73,5 cm). Imagen recuperada de [Documento en línea]: <http://www.frac-centre.fr/collection/collection-art-architecture/index-des-auteurs/auteurs/projets-64.html?authID=53&ensembleID=135> [citado 13 de febrero de 2013]); página 70, 1 (*Diario de Navarra*, 27 de junio de 1972, p. 28. Pamplona: Diario de Navarra, 1903), 2 (Plano incluido en De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis (Coors.): *Encuentros 1972 Pamplona*. Madrid: Alea, 1972); página 71, 3 (Portada porsterior de Huici, Fernando; Ruiz, Javier: *La comedia del arte (En torno a los Encuentros de Pamplona)*. Madrid: Editorial Nacional, 1974. (con fotografía de Valcárcel: Instalación en el Paseo Sarasate. Pamplona: Encuentros 72, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin.); página 72, 4, 5; página 75, 9; página 76, 10; página 78, 13 (Carteles incluidos en De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis (Coors.): *Encuentros 1972 Pamplona*. Madrid: Alea, 1972); página 74, 6 (planos de propuestas en De Prada Poole, José Miguel: “Cúpula Neumática”. En *Arquitectura*, N° 162-163, julio-agosto 1972. Madrid: COAM, 1972. pp. 52 y 53), 7 (De Prada Poole, José Miguel: Cúpulas neumáticas. Pamplona: *Encuentros 72*, 1972. Imagen exterior. Autor: De Prada Poole), 8 (De Prada Poole, José Miguel: Cúpulas neumáticas. Pamplona: *Encuentros 72*, 1972. Imagen interior. Autor: José Miguel de Prada Poole); página 76, 11 (De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis: *Soledad interrumpida*. Pamplona: *Encuentros 72*, Pabellón de Mixtos de la Ciudadela, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin), 12 (Gómez de Liaño, Ignacio: Poema público. Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudadela, 1972. Autor: Eduardo Momeñe); página 79, 14 (Limós, Robert: Corredores. Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudad, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin), 15 (Ambiente encuentristas en la ciudadela.

Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudadela, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin); página 84, 1 (Plano de Ambrosio Gutiérrez Lázaro. En: Calderón, Basilio; Sáinz Guerra, José Luis; Mata, Salvador: *Cartografía histórica de la ciudad de Valladolid*. Valladolid: Ayuntamiento de Valladolid, 1991. p. 155); página86, 2 (Archivo Municipal de Valladolid, C.15872-2), 3 (Archivo del Servicio Histórico del COAM, Legado Vázquez Molezún, VM/F0146-12), 4 (Archivo del Servicio Histórico del COAM, Legado Vázquez Molezún, VM/F0146-3); página 88, 5 (Archivo Municipal de Valladolid, FC 004-004); 6 (Archivo Municipal de Valladolid, FC 003-012), 7 (“Plan Parcial Remodelado del Polígono Huerta del Rey 1º Fase: Plano 5-Ordenación de volúmenes”. Archivo de Planeamiento Urbanístico y Ordenación del Territorio de Castilla y León [en línea], [citado 1 de febrero de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.jcyl.es/plaupdf/47/47186/287971/va2823_81pln.pdf>), 8 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto); página 90, 9 (Fotografía de Ricardo Melgar Parrilla. [citado 1 de febrero de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.panoramio.com/photo/90230286>), 10 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto); páginas 91 a 94, 11 a 15 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto), página 100 a 102, 1 a 3 (Nuria Álvarez Lombardero), página 103, 4 (The Graphic Newspaper, Saturday 11th of April 1908, The British Library, The British Newspaper Archive), páginas 104, 5 y 6 (Nuria Álvarez Lombardero), página 106, 7 (The WSPU’s new London headquarters at Lincoln’s Inn House, Kingsway, 1912. Getty Images. Editorial #464468295. Heritage Image, Museum of London); página 107, 8 (Nuria Álvarez Lombardero)